

AGNÈS RUZ

L'ARTISTE PEINTRE DU MANOIR HANTÉ



#HISTOIRES EFFRAYANTES

7+



AGNÈS RUZ

L'ARTISTE PEINTRE DU MANOIR HANTÉ



HISTOIRES EFFRAYANTES

7+

Copyright © 2023 Les éditions Victor et Anaïs

Tous droits réservés. Aucune édition, impression, adaptation ou reproduction de cette œuvre, par quelque procédé que ce soit, tant électronique que mécanique, en particulier par photocopie ou par microfilm, ne peut être faite sans l'autorisation écrite de l'éditeur et de l'auteur.

Droits et permissions : Les éditions Victor et Anaïs
9, av. de Gironde, Candiac, Québec, CANADA J5R 3V7
Tél. : +1 514 572-6117
info@victoretanais.com

Texte : Agnès Ruiz
Révision linguistique : Nathalie Lambert et Catherine Durocher
Révision d'épreuves : Ginette Bédard
Illustration de la couverture : Studio Créatick inc.
Conception graphique de la couverture : Studio Créatick inc.
Graphisme et mise en page : Léon Leclerc

Dépôt légal : 2023 Bibliothèque et Archives nationales du Québec et Bibliothèque et Archives Canada.
Première publication : septembre 2023
L'artiste peintre du manoir hanté

ISBN papier : 978-2-89838-231-4
ISBN numérique : 978-2-89838-232-1

Les éditions Victor et Anaïs remercient la SODEC pour son appui financier.
Gouvernement du Québec – Programme de crédit d'impôt pour l'édition de livres – Gestion SODEC.

Financé par le
gouvernement
du Canada

Canada

Imprimé au Québec

Chapitre 1

Un cri d'alarme sinistre retentit dans l'agence Y de l'Étrange. Calypso sursaute derrière son écran. Elle déteste cette sonnette. Heureusement, il est assez rare qu'un client se présente. Plus exactement, ce n'est



encore jamais arrivé.
Donc, elle ne l'entend pas,
sauf quand eux-mêmes
entrent et sortent. C'est
Mathuryn, le comique
espiègle de l'équipe, qui
a installé ce carillon hors
norme.

— Pour mettre le
monde dans l'ambiance,
fanfaronne-t-il devant les
protestations.

Celle qui fait tinter la
porte lugubre aujourd'hui,
c'est une vieille femme.



Elle avance avec sa canne bleue à paillettes dans le grand bureau où quatre personnes travaillent. Ses jambes arquées, fines comme des brindilles, menacent de craquer à tout instant. « Un tas d'os en plein milieu du cabinet, ça ferait du désordre », songe Calypso en fixant à la hâte un sourire sur son visage pour accueillir l'inconnue.

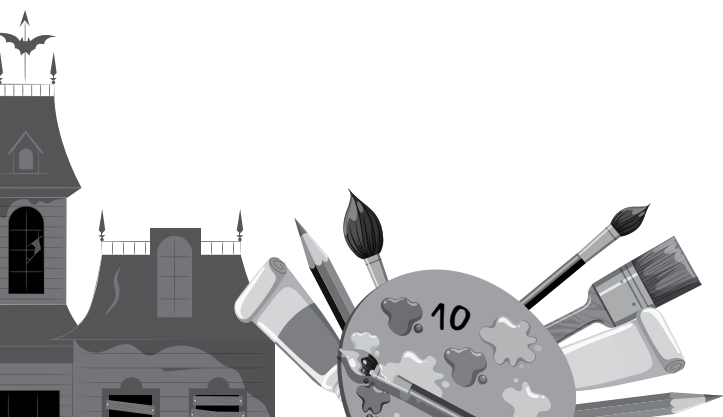
— Bienvenue à l'agence Y de l'Étrange. En quoi



puis-je vous être utile ?
dit-elle machinalement.

La face sévère et ridée de la centenaire la fixe sans amabilité. Calypso y lit de la méfiance, accentuée par ses yeux plissés derrière ses grosses lunettes. Peut-être aussi de la curiosité.

— Laissez-moi m'asseoir un instant. Je vais vous expliquer.



Chapitre 2

Le fauteuil avale la maigrelette dame dès qu'elle s'assoit. Calypso évite de rigoler. Ça ne se fait pas. Surtout qu'il pourrait s'agir de leur premier vrai de vrai contrat. Ils viennent d'ouvrir et, pour l'instant,



aucun client n'a daigné
se présenter et, par
conséquent, il n'y a aucun
dollar dans la caisse.

— Mon yorkshire,
Féroce, a disparu,
annonce la vieille femme.

— Féroce ? répète
Calypso.

— Oui, il s'appelle
Féroce, mais ne vous fiez
pas à ce nom ridicule
donné par feu mon époux
Marcel. Il est gentil
comme tout.



— Un *kidnapping* ?
tente Calypso qui estime
que la malheureuse n'a
pas poussé la bonne porte.

— *Dognapping*, en fait,
intervient Mathuryn en
s'installant sur le coin du
bureau de Calypso.

Il croise les bras et
s'interpose sans gêne dans
la conversation.

— Exposez-nous votre
cas, madame, et nous
ferons le maximum pour



retrouver votre adorable
Féroce.

Calypso lorgne son
camarade et se retient
de protester. Qu'est-
ce qu'il raconte ? N'a-
t-il pas compris que ce
n'était pas de leur ressort,
cette histoire de chien
volatilisé ? A-t-il oublié
ce qui est écrit sur leur
enseigne ? AGENCE Y
DE L'ÉTRANGE ! Depuis
quand le *kidnapping*...
ou *dognapping* entre-t-il
dans cette catégorie ?



Chapitre 3

Le contrat dûment signé avec madame Lareine Rocheterre, les membres de l'équipe se retrouvent au manoir.

— Pourquoi on doit y aller quand il fait nuit ? demande Ulysse en se



collant à Sony, la fille la plus *cool* qu'il ait jamais rencontrée.

— Notre cliente affirme que les phénomènes bizarres surgissent le soir venu. Et que son chien a été avalé par un tableau un jour d'orage, répète Calypso pour la centième fois au moins.

Elle n'y croit pas. Elle, c'est l'informaticienne de la bande. Méthodique et logique, elle se demande



parfois pourquoi elle travaille à l'agence Y de l'Étrange.

— J'adore les éclairs !
s'exclame Mathuryn en fixant le ciel ennuagé et lourd de menaces. On dirait qu'ils nous prennent en photo.

L'énergumène farfelu prend la pose chaque fois qu'un éclair illumine le ciel. Il est hallucinant et décoiffant, tout comme sa



chevelure hirsute qui ne connaît pas le peigne !

Le manoir de Rocheterre apparaît sous les lumières zébrées. Une masse imposante et sombre, sauf sous les halos blafards. Rien pour séduire Ulysse qui commence à claquer des dents. Il récupère sa tortue dans sa main pour se rassurer. Elle voyage toujours avec lui dans sa poche ou sur sa tête, sous sa casquette bleue.



C'est aussi la mascotte de l'Agence, Lady T.

La pluie se met soudain à les arroser copieusement. Des rafales impétueuses les fouettent, comme si le temps lui-même refusait qu'ils aillent plus loin dans leurs investigations. Ce n'est certainement pas ça qui va les arrêter. Au contraire, ils courent se réfugier sous l'énorme porche en pierre de la bâtisse inhospitalière. Le



vent hurle une symphonie
horrifique qui rend
l'atmosphère lourde de
menaces.

— Pourquoi a-t-on
accepté ce contrat ?
marmonne encore Ulysse
en s'adressant à sa tortue
qu'il tient face à lui, dans
sa paume, à plat.

— Parce que nous
sommes des experts en
matière de phénomènes
étranges, répond Sony en



forçant sa voix pour se faire comprendre.

— On analyse des histoires soi-disant mystérieuses et inexplicables. Et on propose une explication naturelle, logique et raisonnable, confirme Calypso.

— Et si cette maison est vraiment hantée ? demande Ulysse, une boule au ventre.



Il désigne la porte en bois sculpté qui s'ouvre LENTEMENT sous un bruit sinistre, comme un animal à l'agonie. Pourtant, ils savent qu'il n'y a PERSONNE dans le manoir. Madame Rocheterre leur a donné les clés et préfère dormir à l'hôtel en attendant qu'ils retrouvent Féroce.

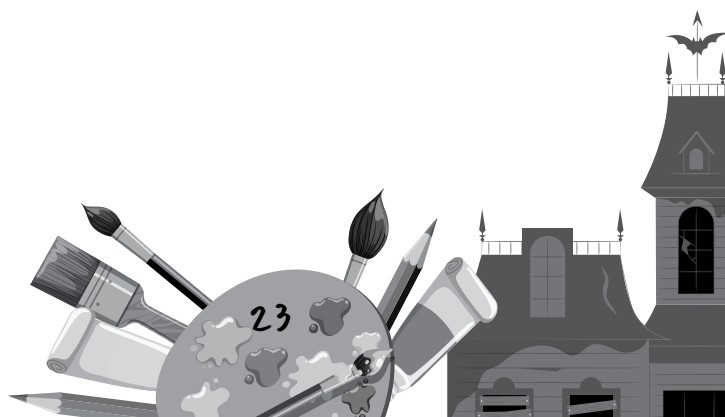
— ENTREZ... Si vous l'OSEZ ! entendent-ils sans saisir d'où vient le



cri spectral qui s'adresse
clairement à eux.

Pire encore, un rire
abominable accompagne
cette annonce.

— HA ! HA ! HA ! HA !
HA ! HA ! HA ! HA ! HA !





Chapitre 4

Le battant claque fortement et se referme de lui-même, manquant de peu d'écrabouiller le nez de Mathuryn. Les amis s'observent sous un éclair qui s'éternise de façon anormale.



— Je retourne au bureau. J'ai... du travail en retard, bête Ulysse, les yeux exorbités.

— Pas question !

Calypso fixe Mathuryn d'un air soupçonneux. S'il n'était pas avec eux, elle penserait que c'est l'une de ses blagues douteuses. Mais non, visiblement.

— En plus, Lady T a envie de retrouver ce yorkshire, annonce Sony,



bienveillante, en tapotant l'épaule d'Ulysse.

Mathuryn actionne l'énorme poignée ronde en fer forgé au centre de la porte, puis la pousse. RIEN. Intrigué, il appuie avec son bras. Toujours aucun mouvement.

— Utilise la clé, suggère Calypso.

— ... Mais c'était ouvert, juste à l'instant, proteste Mathuryn.



Le métal résonne tandis
qu'il tourne la grosse clé
dans la serrure.

Cette fois, le battant
coopère. Calypso évite
de s'étendre sur ce
phénomène bizarre. Son
esprit lui assure qu'il y
a forcément une raison
toute simple. Un coup
de vent dans le manoir
qui a verrouillé l'entrée.
Pourquoi pas ?

L'orage répand un
halo glauque dans le



hall sombre à intervalles irréguliers. Sony tend le bras en quête d'un interrupteur qu'elle enclenche du bout des doigts. Pourtant, aucune lumière ne jaillit.

— Bon, ce sera une exploration à la torche et aux éclairs, commente Ulysse, déçu.

De son sac, il sort quatre lampes de poche pour tout le monde. Prévoyant !



Sauf que Sony fige sur place, toujours raidie près du bouton inutile. Intrigué, Ulysse braque le faisceau sur elle. Il lâche tout quand elle hurle en découvrant une araignée, ÉNORME et toute POILUE, sur le dos de sa main.

— AHHHHHHHHH !
Enlevez-moi ça ! Je suis arachnophobe.

Contre toute attente,
Ulysse intervient.



— Eh, quoi, on ne touche pas à Sony !

Sous l'éclairage de ses compagnons, il pose délicatement sa tortue sur l'avant-bras de Sony, face à l'araignée, comme sur un ring de boxe.

— Tu fais quoi, là ?
glapit la jeune fille, les yeux exorbités.

La sueur coule sur ses tempes.



— Fais confiance à
Lady T, championne
toutes catégories, assure-
t-il.

Instinct animal ou pas,
la bestiole velue bondit
sur ses longues et fines
pattes, puis se lance dans
les airs à l'aide de son fil
relié à sa toile.

Sony frotte le dos de sa
main contre son pantalon
avec vigueur et dégoût.
Son cœur émet des BOUM
BOUM BOUM et menace



de s'enfuir de son corps.
Très mauvaise idée !

— M... merci, Ulysse et
Lady T, murmure-t-elle.

À peine remis
de cette situation
abracadabrante, ils
entendent distinctement
un aboiement de chien.
Un tout petit. Style
yorkshire ?

— Féroce ! rugissent-
ils en s'élançant dans les
marches du large escalier.

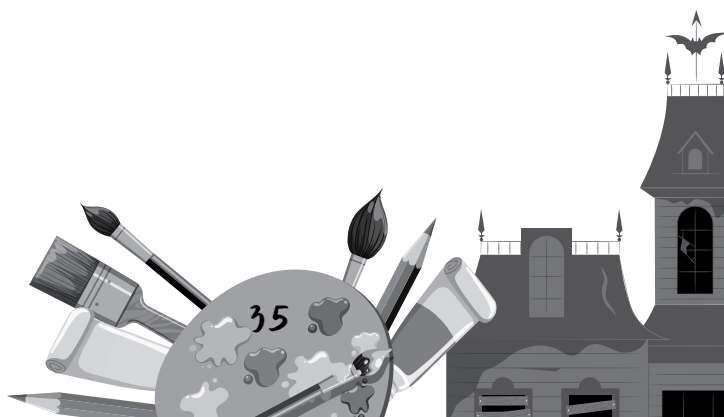




Chapitre 5

À l'étage, à la lueur de leurs lampes, le terrier les observe, sur ses quatre pattes.

— Affaire réglée ! jubile Calypso.



— Fantastique. On le récupère et on rentre chez nous, approuve Ulysse.

Féroce grogne en montrant ses dents. Tout à coup, une silhouette jaillit d'un mur latéral, traverse le passage et disparaît dans la cloison opposée.

— Euh... C'était quoi, ça ? questionne Calypso qui tape contre la paroi solide avec sa main.



Au même moment,
Féroce couine, puis
décampe.

— Attends !

Les quatre amis foncent
à la poursuite du chien.
Dans le long couloir en
bois sombre, l'animal se
faufile dans une pièce du
fond. Le battant claque
violemment derrière
lui. Soudain, toutes les
portes, au moins une
dizaine de chaque côté,
s'ouvrent et se ferment en



un ballet TERRIFIANT
et ASSOURDISSANT.
Les lumières jaunâtres
s'allument brusquement,
puis clignotent.

Ulysse se ratatine sur
lui-même. Les paupières
closes, il se bouche
les oreilles à cause du
vacarme.

Une minute s'écoule
ainsi avec l'impression
que ces soixante secondes
durent vingt-quatre
heures. Puis le tintamarre



INFERNAL cesse de lui-même. Il ne reste que le vent qui mugit toujours, la pluie qui tambourine contre les vitres et les éclairs qui se déchaînent dans le ciel.

Puis un autre son s'entend, plus étouffé, qui émane du couloir, tout près des quatre camarades.
PRROOOUUUTTT !

— On fiche le camp et vite ! s'exclame Ulysse.



— Oups... Désolé, cette fois, je suis le responsable, avoue Mathuryn, un peu gêné par son pet intempestif.

— Je vais récupérer Féroce, s'impatiente Calypso.

— Je viens avec toi, décide Mathuryn pour faire oublier ses flatulences.

— Ulysse, Lady T et moi, on surveille vos arrières,



annonce Sony en se postant près de son ami.

— Restez sur vos gardes, avertit Calypso en agrippant les bretelles de son sac à dos.

Elle inspire, puis tourne la poignée qui n'oppose aucune résistance. Ils franchissent le seuil et leurs lampes balayent la pièce... VIDE.

La lumière de l'imposant lustre s'allume



brusquement. Mathuryn
lève la tête vers le plafond,
puis crie quand des doigts
se posent sur son épaule.

— AHHHHHHH !
Qu'est-ce...

— Ce n'est que nous. Il
est où, Féroce ? le coupe
Ulysse.

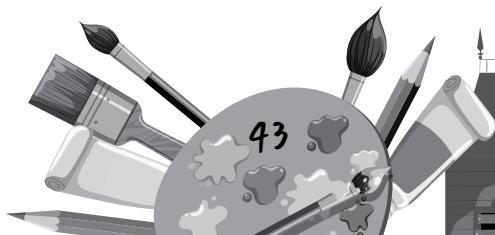
Il place soigneusement
sa tortue sur le sol,
comme s'il s'agissait
d'un chien de chasse en
opération spéciale.



— Bonne question,
confirme Mathuryn qui
respire mieux et regarde
partout.

La salle rectangulaire
possède deux grandes
fenêtres avec de lourds
rideaux en velours d'un
rouge fané. Des toiles
d'araignées et de la saleté
s'éparpillent dans tous les
recoins.

— Curieux ménage,
commente Sony en
grimaçant.



Elle soulève les tentures
pour s'assurer que le
yorkshire ne se cache pas
derrière.

— On dirait un atelier
d'artiste peintre,
analyse Calypso.
Madame Rocheterre nous
a certifié qu'un fantôme
hantait son domaine. Un
ancêtre.

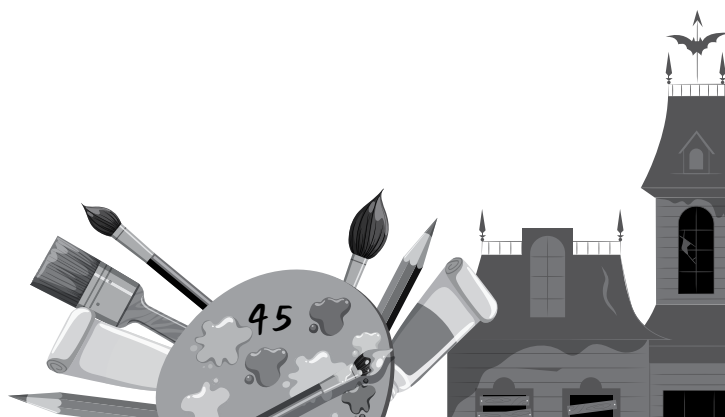
— Nous sommes dans
son repère, affirme Ulysse.
Visez-moi ce matériel :



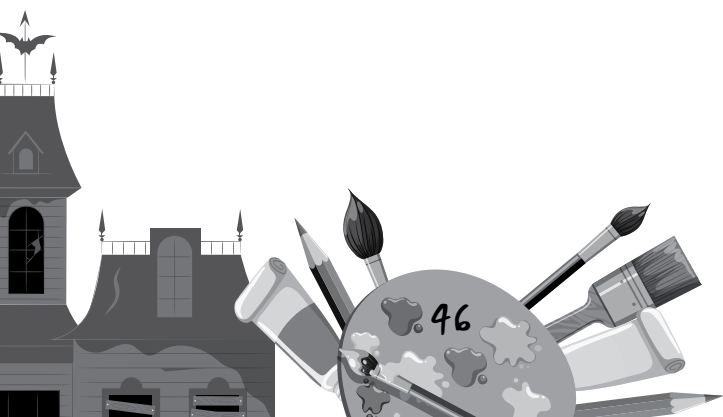
des toiles, des châssis, des
pinceaux, des tubes de
peinture...

Sur un chevalet de belle
taille, il retire un tissu
poussiéreux et tombe nez
à nez avec le visage de leur
cliente en compagnie de
son yorkshire.

— Comment est-ce
possible ? interroge
Calypso, troublée.



Ce portrait semble là
depuis je ne sais combien
d'années et elle a la même
tête que lorsque nous
l'avons rencontrée.



Chapitre 6

— Peu importe. On retrouve Féroce pour nous acquitter de notre mission. Après, on déguerpit de ce manoir qui me donne la chair de poule ! énonce Ulysse avec un regain de courage.



— Bien dit, confirment
ses compagnons.

— Lady T est rentrée
dans sa carapace,
remarque soudain Sony
en fixant la tortue.

Face à l'animal, un
grand tableau représente
un artiste peintre d'une
époque ancienne à l'allure
austère.

— Il ressemble
drôlement à notre cliente,
commente Calypso.



— C'est son fantôme qui hante l'endroit, assure Sony, celui qu'on a vu traverser le couloir tout à l'heure.

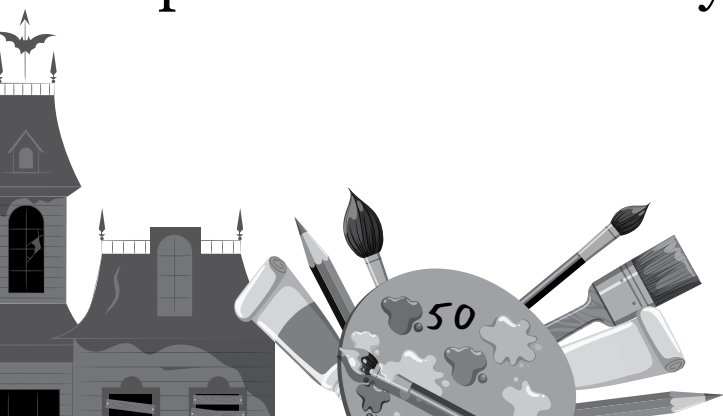
L'ancêtre porte un large béret noir sur la tête, un tablier de même couleur, et tient une palette de peinture ainsi que des pinceaux. Un autoportrait qui donne froid dans le dos. Ses pupilles brunes et immenses les dévisagent, comme pour les foudroyer sur place.



Calypso tape du pied et se rebelle. Elle refuse de se laisser intimider par ce regard lourd de menaces. Elle avance et remarque des taches rouges, tout près de Lady T.

— Du SANG !
s'épouvante Ulysse en récupérant sa tortue vivement.

— Celui de Féroce. Oh, le pauvre ! s'affole Sony.



Calypso plonge deux
doigts dans une mare
écarlate.

— BEURK ! Dégoûtant !
beugle Mathuryn, le nez
retroussé.

— Tout frais, continue
l’informaticienne,
imperturbable.

Le lustre se met à
clignoter et une voix
caverneuse résonne dans
la pièce :



— FUUUUUUUUYEZ ou
vous le regretterez !

Ulysse recule, suivi de
Mathuryn et Sony.

— Viens, Calypso.
Tant pis pour le contrat.
Madame Rocheterre a
raison, son manoir est
hanté, dit-il.

— Je sais, par un artiste
peintre mort il y a des
centaines d'années,
approuve la jeune fille
avec calme.



— Tu as perdu la tête ? Ne restons pas là, s’emporte Ulysse devant l’immobilité de Calypso.

— Certainement pas !
Ce n’est pas du SANG,
les amis. Juste de la
PEINTURE !

Les bouches s’ouvrent
si grand qu’un train et
ses wagons pourraient y
entrer.

— Tu... Tu es sûre ?



— Regardez, des empreintes sur le bord du tableau !

— Horrrrrrrrrrrible ! Le fantôme a volé le chien de madame Rocheterre ! déclare Sony.

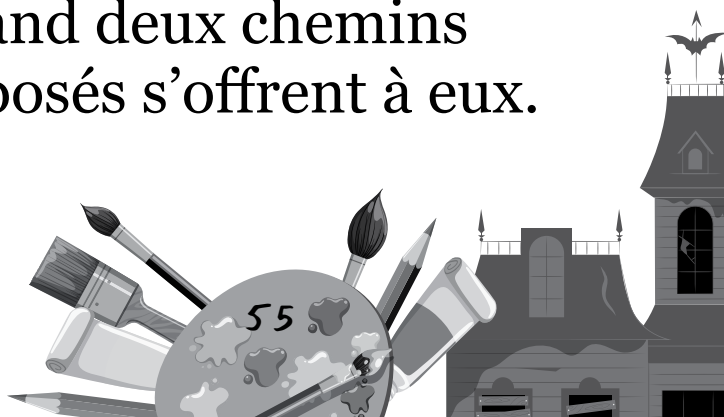
Calypso tire sur le cadre avec conviction. Un clic, et il pivote, dévoilant un long couloir.

— Où ce passage secret peut-il bien conduire ? s'enthousiasme Ulysse.



Chapitre 7

Assez vaste, le boyau leur permet de se tenir debout. Ils progressent à l'intérieur depuis au moins cinq minutes, quand deux chemins opposés s'offrent à eux.



— Droite ou gauche ?
demande Sony.

— Droite, affirme Ulysse.
Féroce a dû marcher dans
la peinture. On distingue
ses empreintes sur le sol.

— Et là-bas, on dirait...
une lueur, remarque
Mathuryn en plissant les
yeux et en tendant le bras.

Les Y courent, puis
s'arrêtent brusquement
au seuil d'une salle
rectangulaire. La zone



regorge de matériel
informatique dernier cri.
Sur les écrans, on voit tous
les endroits stratégiques
du manoir. Sur l'un des
panneaux tournent en
boucle des images de leur
arrivée et de gros plans de
leurs visages, pas toujours
flatteurs.

— Qu'est-ce que c'est
que ça ? article Sony,
incrédule.



Le même rire
monstrueux retentit dans
toute la pièce et au-delà.

— HA ! HA ! HA ! HA !
HA ! HA ! HA ! HA ! HA !
HA !

— Ça suffit ! Vous ne
nous faites pas peur !
claironne Calypso, les
deux mains sur les
hanches.

— Qu'est-ce que tu
racontes ? demande
Ulysse, inquiet.



— Il a raison. Ce n'est pas rassurant ! On doit secourir Féroce à tout prix, s'emporte Sony qui déteste cet endroit.

Au sol, les empreintes du terrier s'arrêtent en plein milieu du local. Comme s'il s'était volatilisé. Ulysse n'y comprend plus rien.

— Le chien de madame Rocheterre va très bien, insiste Calypso.



Un cri plaintif du
yorkshire résonne et
malmène les certitudes de
la jeune fille.

— Tu restes toujours
aussi sûre ? Féroce ?
FÉROCE, où te caches-tu ?
s'écrie Mathuryn, inquiet.

La grosse porte en métal
se ferme brusquement et
emprisonne l'équipe de
l'agence Y de l'Étrange.

— HA ! HA ! HA ! HA !
HA ! Je vous avais dit



de FUIIIIIIRRRRR
quand vous le pouviez !
C'est trop TAAAAAARD
maintenant !

Tous les écrans
s'éteignent et seules
les lampes torches des
quatre amis donnent la
luminosité nécessaire
pour ne pas les plonger
dans la noirceur la plus
absolue.

— On est faits comme
des rats, s'épouvante Sony



en tournant dans tous les sens.

— On va MOURIR ici,
se lamente Ulysse en
caressant la carapace de
Lady T.

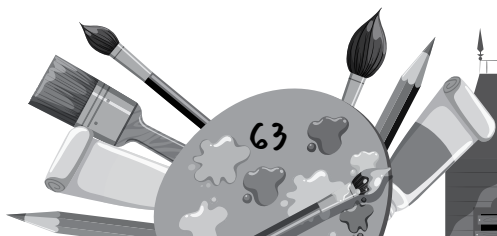
Soudain, la silhouette du
couloir émerge d'un mur.
C'est l'homme avec un
large béret sur la tête et
des vêtements de peintre
qu'ils ont vu sur le grand
tableau qui masquait le
passage secret.



— Le fan-fan-fan... le
FANTÔÔÔME de l'artiste
peintre, bégaille Ulysse en
reculant.

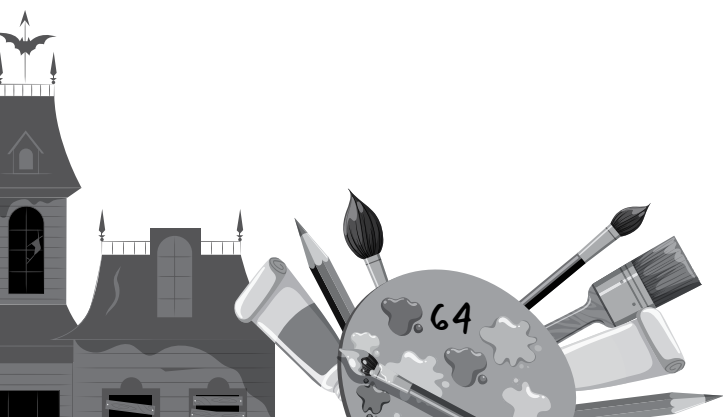
Il se cogne contre la
porte en métal. Aucune
poignée ! La surface est
aussi lisse qu'une coquille
d'œuf.

Le spectre mesure
facilement deux mètres et
les fixe avec des yeux d'un
jaune mauvais. Il lève ses
bras haut au-dessus de lui
dans un geste menaçant,



avec des doigts crochus.
Sa bouche grande ouverte.

— Vous m'appartenez !
HA ! HA ! HA ! HA ! HA !



Chapitre 8

— Votre petit jeu est fini ! lance Calypso avec autorité.

Elle reste droite face à l'apparition monstrueuse. Ses amis tremblent de partout et s'efforcent de la ramener à la raison.



Le fantôme de l'artiste
peintre approche en
hurlant :

— Vous allez
MOURIRRRRRRRR !

Calypso croise les
bras et tape du pied
tandis qu'Ulysse, Sony
et Mathuryn se tiennent
derrière elle.

— **PERSONNE** ne va
mourir ! J'ai compris
votre manège, madame
Rocheterre !



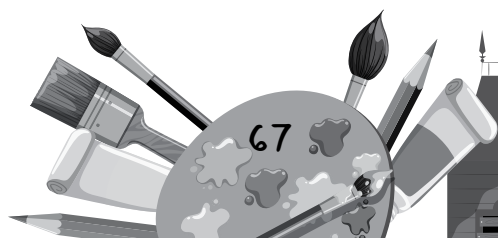
— QUOI ?! hoquette
Ulysse en clignant des
yeux.

— Qu'est-ce que tu
racontes ? ajoute Sony,
ébahie.

— C'est une blague,
hein, Calypso ? tente
Mathuryn.

Leur camarade secoue la
tête.

— Rien de tout ceci
n'existe, affirme-t-elle. Et
je vais vous le démontrer.



La créature ne bouge plus. On dirait qu'elle attend, mais ils ne savent pas trop quoi. Elle peut bien patienter, après tout, elle a l'éternité devant elle, non ? En plus, les Y ne peuvent pas s'échapper.

Calypso avance droit devant elle... et TRAVERSE le spectre !

— AHHHHHH ! Quelle horreur, glapit Ulysse en se tâtant de partout.



— Voici ma
preuve, annonce
fièrement Calypso en
brandissant... la canne de
madame Rocheterre !

Les membres de l'équipe
se rassemblent sans tenir
compte de l'apparition
toujours immobile. Ils
observent l'objet qu'ils
reconnaissent sans
l'ombre d'un doute.

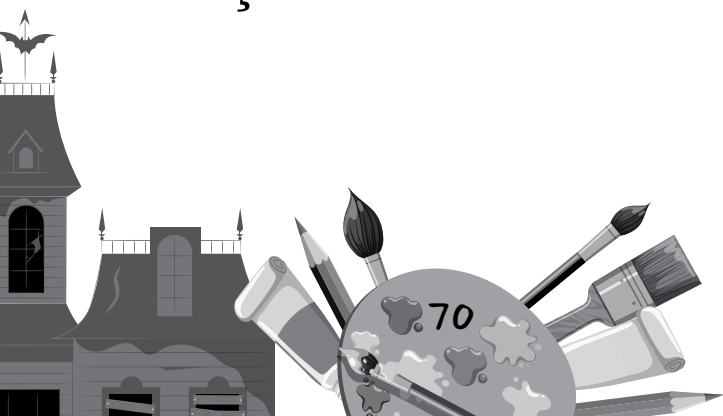
— Elle peut en posséder
plusieurs, commente
Sony.



— Ou elle peut vouloir nous faire peur, insiste Calypso, et ça fonctionne, jusqu'à un certain point.

— J'aimerais bien comprendre pourquoi elle agirait ainsi ? demande Ulysse.

Le revenant s'agite de nouveau, mais plus personne ne lui prête attention. Il tente de rire de façon atroce :

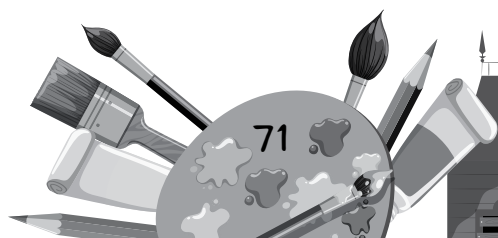


— HA ! HA ! HA ! HA !
HA !

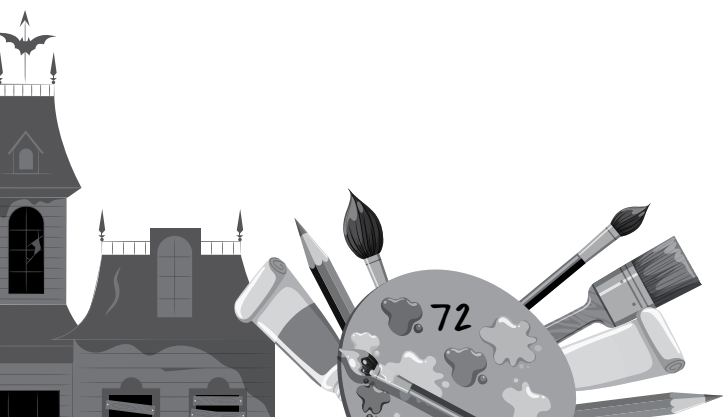
Ça ne marche pas plus.
Les amis fouillent la pièce,
les parois, en quête d'un
nouveau passage secret.

Le fantôme met son
visage hideux face à
Mathuryn. Ce dernier lui
tire la langue en guise de
réponse !

Sony se déplace vers
l'endroit où la canne
était posée et déniche



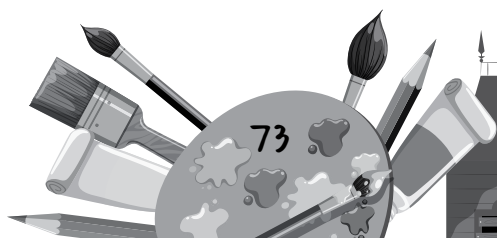
une minuscule fissure.
Elle appuie dessus et le
panneau pivote.



Chapitre 9

— MADAME
ROCHETERRE !
s'exclament-ils d'une
même voix.

Assise dans un
confortable fauteuil, elle
trône, son yorkshire sur
les genoux. Ce dernier les



fixe avec malice, complice
des manigances de sa
maîtresse.

— J’ai engagé un
nombre incalculable
d’individus pour éloigner
le fantôme qui hante mon
manoir, dit-elle de sa voix
chevrotante.

— AUCUN revenant ne
demeure chez vous, assure
Calypso.

— C’est vrai, confirme
la vieille femme. J’ai tout



inventé, avoue-t-elle sans détour.

— Pourquoi ?

— Personne n'a tenu aussi longtemps que vous. Non, personne. Quels talents, jeunes gens ! Je me suis beaucoup amusée à voir la frousse de tous ceux que j'ai recrutés au fil des ans. Vous remportez le GROS LOT. Vous êtes les seuls à être arrivés jusqu'ici. Argh ! Ma canne m'a trahie...



— Je ne crois pas,
s'interpose Mathuryn.

— C'était un indice,
comprend Sony, ébahie et
les yeux brillants.

— À nous la médaille
des pires trouillards ?
commente Ulysse, déçu
par ses peurs qui le
paralyse parfois, et un
peu vexé.

— Au contraire. Je vous
lègue mon manoir. Vous
pourrez y établir votre



agence. Ce sera beaucoup mieux que votre local qui passe inaperçu. Vos clients vont se ruer ici, je vous le garantis.

— Pardon ? s'exclament les amis.

— J'ai quand même cent cinq ans, précise-t-elle. Vous savez, quand on devient vieux, on s'ennuie souvent. Je n'ai plus de famille. Alors, j'ai décidé de mettre mes connaissances



en informatique de
même que mon argent
dans cette technologie
d'hologrammes et autres
farces ou attrapes.

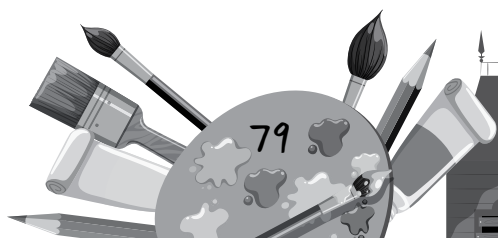
Elle pianote sur un
clavier à sa portée et
le fantôme de l'artiste
peintre passe en courant.

— Il bouge selon mon
bon plaisir. C'est très
drôle de voir la réaction
des gens. Vraiment
divertissant. À mourir de
rire, ricane-t-elle.



— Oh ! Madame
Rocheterre ! Vous n'avez
pas honte ? dit Calypso,
d'un air sévère.

— Bien sûr que non.
La vie est précieuse,
jeunes gens. Et je n'ai pas
l'intention de quitter ce
monde dans la tristesse.
Tout ce que je demande,
c'est de pouvoir résider
dans l'une des ailes du
manoir. Le reste vous
appartient. Nous irons dès
demain chez mon notaire



pour régler tout ça. Est-ce que cela vous convient ?

Les membres de l'agence Y de l'Étrange s'observent, incrédules. Tout ceci n'était qu'une mise en scène. Une gigantesque mascarade pour trouver ses héritiers ! La supercherie aurait pu durer encore longtemps.

— Nous sommes honorés de votre confiance, madame Rochetterre. Nous



acceptons votre offre,
confirme Sony en parlant
au nom de tous. À une
condition...

— ... Que vous fassiez
partie de notre groupe,
poursuit Calypso. J'ai
l'impression que vous
pourriez m'apprendre
beaucoup.

— HA ! HA ! HA ! HA !
HA !

Le fantôme s'anime de
nouveau. Les mains sur



les hanches, les membres
de l'équipe s'exclament :

— Madame
ROCHETERRE !

La vieille femme
glousse, l'œil malicieux.
Une vraie chipie qui n'a
pas l'intention d'arrêter
ses facéties, loin de là.

— Marché conclu !

— Quand même... Une
dernière question : l'orage,
les éclairs, la pluie, vous

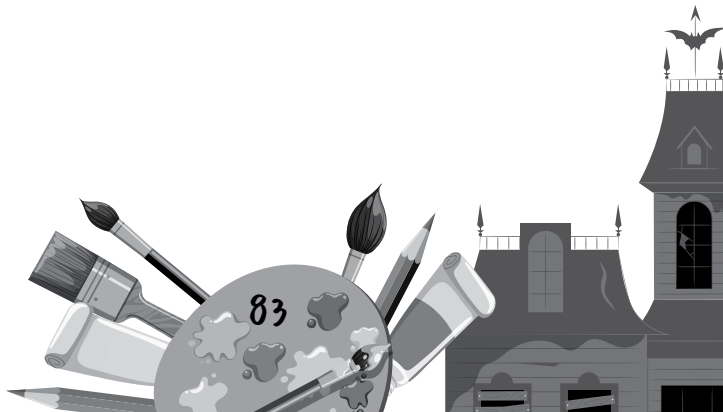


faites ça comment ?
interroge Ulysse.

L'ancêtre plisse les yeux,
puis assure :

— Oh ! Ce n'est que la
météo, mon garçon. Une
prévision juste, pour une
fois.

FIN

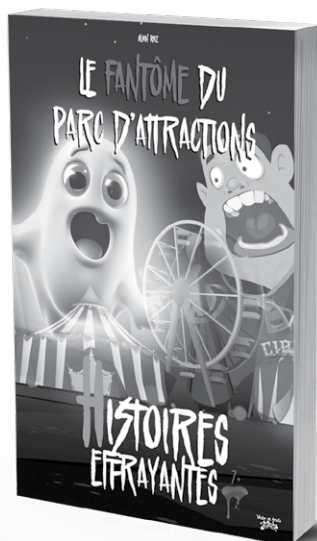


Découvrez d'autres titres populaires !

Un dragon dans le jardin



Le fantôme du parc d'attractions



L'ARTISTE PEINTRE DU MANOIR HANTÉ

Une vieille femme se présente à l'agence Y de l'Étrange pour retrouver son adorable yorkshire. Elle affirme aussi que son manoir est hanté et ne veut plus y mettre les pieds. Calypso, Mathuryn, Sony, Ulysse et sa tortue Lady T acceptent d'enquêter sur cette mystérieuse affaire.

La nuit, il paraît que madame Rocheterre entend des bruits inquiétants, des rires affreux. Elle a même vu un fantôme traverser les murs.

Et pas n'importe lequel, un artiste peintre mort depuis bien longtemps.

La collection **Histoires effrayantes** 7+ s'adresse aux premiers lecteurs de 7 ans et plus.

**HISTOIRES
EFFRAYANTES** 7+



AGNÈS RUIZ

ISBN 978-2-89838-231-4



9 782898 382314

Victor et Anaïs

www.victoretanaïs.com
Suivez-nous sur FACEBOOK
et INSTAGRAM